

iKNOW

HIT LIST



12+



2-6 hráčů



45+ min



CÍL HRY

Cílem je obejít jako první s vlastní figurkou iKNOW celé kolo na herním plánu. Abyste mohli postupovat, musíte vyjmenovat co nejvíce položek ze seznamu dříve, než vyprší čas, nebo musíte správně vsadit na to, jak se bude dařit ostatním hráčům.

herní plán

6 figurek iKNOW,
282 karet s 564 zadáními
18 karet iBET
1 Hit List destička
1 přesýpací hodiny
pravidla

PŘÍPRAVA HRY

Položte herní plán ① na stůl a oddělte sázkové karty iBET ② od karet se zadáními ③.

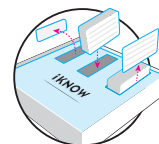
Rozdejte každému hráči sadu sázkových karet iBET a jednu figurku iKNOW ④ stejné barvy. Hráči položí své figurky iKNOW na startovní pole odpovídající barvy.

Dbejte na to, aby byly černé posuvníky na Hit List destičce ⑤ před každým kolem znovu nastaveny do původní polohy a umístěte

destičku poblíž. Odložte všechny nepoužívané figurky iKNOW a sázkové karty iBET stranou.

Kromě herního plánu naleznete v krabici ještě desku s naznačenými obdélníkovými otvory. Opatrně z nich odstraňte nadbytečný karton, podle pokynů zobrazených na desce. Do těchto otvorů vložte před začátkem hry karty s otázkami.

Nejstarší hráč odpovídá jako první.



PRŮBĚH HRY

Hráč, který je na řadě, odpovídá jako první, zatímco hráč po jeho levici má funkci správce Hit List destičky!

Když jste na řadě s odpovědí...

1. Správce destičky vybere z jakéhokoli balíčku v krabici jednu kartu a umístí ji do destičky.
2. **Upozornění!** Text na kartě na přední straně destičky musí být neustále skryt před zraky všech hráčů!
3. Správce destičky ukáže zadání viditelné na zadní straně destičky všem hráčům **kromě hráče, který je na řadě**.
4. Všichni hráči, kteří zrovna nejsou na řadě (včetně správce destičky) odhadnou, kolik položek ze seznamu budete schopni vyjmenovat – 0–3, 4–6, 7–8 – a umístí svoji sázkovou kartu iBET přední stranou dolů na herní plán.
5. Správce destičky vám přečte nahlas zadání a poté otočí přesýpací hodiny.
6. Než vyprší čas na hodinách, musíte se pokusit vyjmenovat co nejvíce položek ze seznamu! Kdykoli uvedete položku ze seznamu, **správce destičky** vám to oznámí a označí položku na destičce pomocí černého posuvníku. Při uznávání správných odpovědí používá správce destičky vlastní úsudek. Dohodněte se společně, jak přesná musí odpověď být!
7. Když čas vyprší, vaše kolo končí.
8. Pokud se vám povedlo vyjmenovat všech osm položek, výborně! Můžete přejít rovnou k udělování bodů.
9. Pokud se vám nepodařilo vyjmenovat všech osm položek, nastává bonusové kolo.

BONUSOVÉ KOLO

Během bonusového kola má každý hráč (kromě hráče, který je na řadě, a správce destičky) jeden pokus uvést jednu položku ze seznamu, která ještě nezazněla. Pokud uspějí, získávají 1 bod. Poté, co se hráči pokusili uvést položku, kolo končí.

BODOVÁNÍ

Nyní se odhalí sázkové karty iBET a spočítá se skóre!

NEJPRVE ZÍSKÁVÁ BODY HRÁČ, KTERÝ JE NA ŘADĚ:

- **0 bodů**, pokud nevyjmenoval žádnou položku,
- **1 bod za 1–2 položky**,
- **2 body za 3–5 položek**,
- **3 body za 6–8 položek**.

POTÉ ZÍSKÁVAJÍ BODY OSTATNÍ HRÁČI:

- **1 bod**, pokud zvolili správnou sázkovou **kartu iBET**,
- **1 bod**, pokud správně uvedli **jednu položku v bonusovém kole**.

Hráči nyní musí posunout své figurky iKNOW na herním plánu o 1 krok po směru hodinových ručiček za každý bod, který získali během bonusového kola a samotného bodování.

DALŠÍ KOLA

Použitá karta je odložena a prázdná Hit List destička se nachystá na další kolo. Role správce přechází na dalšího hráče a na řadu přichází další hráč – obojí ve směru hodinových ručiček, takže ten, kdo byl v předchozím kole správcem destičky, nyní přichází na řadu. Do destičky je následně umístěna nová karta a začíná nové kolo!

KONEC HRY

Hra končí tehdy, když jeden nebo více hráčů obejde celý herní plán a dojde zpět na své vlastní startovní pole. Pokud v daném kole dojde zpět na startovní pole pouze jeden hráč, je jediným vítězem.

Pokud dojde ve stejném kole zpět na své startovní pole více hráčů, zjistěte, kdo toto pole překročil o vyšší počet kroků. Vítězem se pak stává tento hráč. Pokud dva či více hráčů postoupilo stejně, rozhodne o celkovém vítězi další karta. V takovém případě se každý z remízujících hráčů pokusí vyjmenovat co nejvíce položek ze seznamu. Opět použijte přesýpací hodiny, ale tentokrát nepoužívejte sázkové karty iBET ani nehrajte bonusové kolo. Pro každého z remízujících hráčů vyberte jednu kartu se zadáním, ke kterému pak tito hráči vyjmenují co nejvíce položek. Hráč, který uvede nejvíce položek, se stává vítězem!